

REV'n'GE!

#146

Retro Emulator Vision and Game

Bomberland

Astérix: Le Defi de Cesar

Frontier: First Encounters

E tanto altro ancora per computer e console

Retro gaming

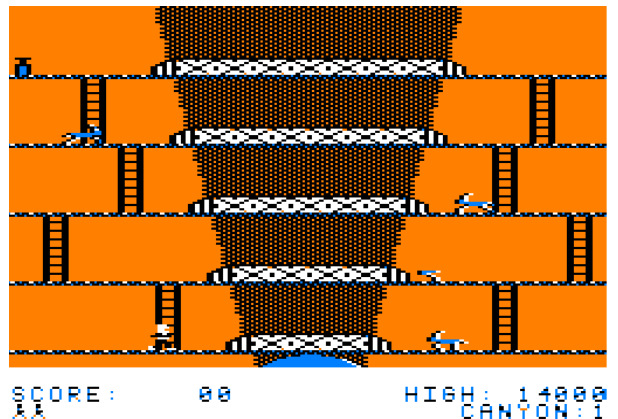
In emulazione!

La tua rivista

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



Il numero che chiude la primavera e ad un passo da quello estivo, magari da leggere in spiaggia sul vostri tablet o smartphone.

La cover di oggi è dedicata al più bel gioco recensito e se questo disegno in realtà è per la versione Nintendo 64, quel "64" è proprio la ciliegina sulla torta perché di fatto si riferisce alla piattaforma che ho scelto per la recensione di questo gioco che non ha nulla a che vedere con la versione Nintendo.

Devo dire che questo è un bellissimo numero, forse meglio di tanti altri perché dopo tanto tempo ritornano ben due recensioni per Macintosh 68k dove si può leggere e vedere quanto questo processore sia potente e versatile cosa che non si è mai vista bene con la Commodore per scelte sbagliate o ritardi senza senso nella produzione hardware e software. Anche nel multimediale questo processore Motorola 680x0 con la Apple lo si apprezza veramente tanto soprattutto nei contenuti di immagini e filmati rispetto alle produzioni per Amiga dove i video sono quantitativamente pochi oppure non ci sono.

Buona lettura





Bomberman 64 - Commodore 64

E' simile a Bomberland, ma è uscito 6 anni prima e ha delle differenze che vale la pena scoprire nel prossimo numero



Game Over II - Commodore 64

Questa è una recensione obbligatoria perché era uno dei miei giochi preferiti che scoprii in una compilation in edicola che aveva un altro nome.



Fantome - Amstrad CPC

Un gioco di ingegno più che di piattaforme in cui dovete trovare delle chiavi per poter uscire dalle varie stanze.



11-A-Side Soccer - ZX Spectrum

E' lui o non è lui?

Sembra Microprose Soccer da questa immagine anche se potrebbe essere solo una coincidenza. Lo scoprirete nel prossimo numero.



Z Gundam - Sharp X1

Già dal nome si preannuncia un gran gioco. La grafica sembra essere anche fatta bene. Non resta che provarlo e vedere se è giocabile come il titolo fa sperare.



Astro Blast - TRS-80 CoCo

Ennesimo clone o gioco ispirato a *Space Invaders* o *Galaxian* con un'astronave di enormi dimensioni che fanno pensare ad una manovrabilità difficilissima. Potreste invece rimanere sorpresi del contrario.



FM 1-2-3 - MSX2

Un gioco in grafica foto realistica per MSX?
Appena ho visto queste immagini sono rimasto letteralmente a bocca aperta e gli occhi sgranati per lo stupore.



Saracen - Apple II

Un gioco di piattaforme che dovrebbe essere ben fatto e la grafica, rispetto a tanti altri giochi per questa piattaforma, mi sembra decisamente curata.
Come al solito lo scoprirete nel prossimo numero.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



Sommario Numero #146**Maggio 2023**

Astérix: Le Defi de Cesar	Macintosh 68k	20
Asterix: The Gallic War	Playstation	38-39
Asterix: The Power of the Gods	Mega Drive	40
Bomberland	Commodore 64	9
Boxx 4	Amiga	22
Catacomb	TRS-80 CoCo	14
Cobra Strike	Atari ST	19
Crazy Caves	BBC Micro	16
Death Rally	Amiga 1200	22
Double Hawk	Master System	38
Final Fight	Ripescaggio	36
Flight Simulator II	Ripescaggio	33-34
Firehouse Freddy	Memotech MTX	25
Frontier: First Encounters	Ripescaggio	31-32
Indoor Race	ZX Spectrum	12
Insect War	Sharp X1	15
Janosik	Atari 8-Bit	13
Jets and Props	Macintosh 68k	44
Le Mille-Pattes	EXL 100	25
Shackled	Amstrad CPC	10
Skatin' USA	Amstrad CPC	11
Solo Flight	Ripescaggio	35
Space War	Atom	24
Stock Car	Atom	24
WAR	Amiga	18



magini e testo per capire la sua trama e il vostro scopo.

La giocabilità è eccellente con una difficoltà ben calibrata, ma attenzione che i nemici anche se sembrano stupidi non lo sono e si comportano come ve li aspettate. Alle volte sembrano cercare la morte, ma poi riescono sempre miracolosamente a fuggire dall'inevitabile annientamento. Dovete trovare potenziamenti per poter piazzare più bombe alla volta e la gittata della deflagrazione.

Per uscire da ogni livello dovete trovare la porta d'uscita che rimane disattiva fino a quando non avete distrutto tutti i nemici. Attenzione alla icona del teschio che se colpita da una bomba fa uscire fuori nuovi nemici alcuni dei quali mangiano le bombe che piazzate.

Un gioco che non ha bisogno di tante premesse o spiegazioni dettagliate sulla meccanica di gioco perché riprende esattamente quella del gioco Arcade cercando di tenervi incollati al monitor il più a lungo possibile con una giocabilità vincente e una idea che all'epoca era buona e che rimane tale anche oggi nel 2023.

di non avete scudi protettivi contro le deflagrazioni delle bombe che vi uccidono all'istante.

I livelli sono suddivisi in sezioni alla fine delle quali, come da tradizione, c'è un boss da sconfiggere e poi affrontare quello finale che vi darà la gloria. Un giorno qualcun altro vi sfiderà a sua volta per prendere il vostro posto.

Il gioco è disponibile su cartuccia o disco e pur con una schermata del titolo abbastanza scarna ha dalla sua un sacco di opzioni per personalizzare lo sfondo delle varie arene, la presenza dei nemici e anche impostare il tempo che vi dice di "sbrigatevi altrimenti perderete una vita", quanti round fare in caso di sfida a due giocatori.

Come ogni buon gioco avete anche una introduzione fatta di im-

B: 17 SC: 00000000
03 REC: 00532900



B: 08 SC: 00011200
03 REC: 00532900



La conversione per il Commodore 64 è molto fedele e quindi vi dovrebbe bastare solo questo. Come trama sappiate che voi siete il leader di un movimento che fa apposizione al suo governo, ma per distrarvi partecipate ad un nuovo sport che vi catapulta in un'arena in cui dovete distruggere dei nemici usando delle bombe con lo scopo di superare 36 livelli e diventare il "Signore delle Bombe".

Il vostro budget è limitato e quin-

Non è una conversione, ma un gioco scritto per il Commodore 64 che è ispirato al gioco Arcade. Davvero eccellente sotto tutti i punti di vista sia grafici che sonori.

La giocabilità è così elevata che in effetti manca solo la fessura per il gettone.

WOW

Gold

2013, RGCD

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GALEALE	10



Come anticipato lo scorso numero ha delle caratteristiche che lo rendono simile a *Gauntlet* e anche a *Smash TV* dato che è un puro gioco di azione all'interno di

17P 00000000 F001 2MP 00001980
PULSE: 10000 PULSE: 08544



arene con la forma di stanze in cui combattere i nemici, cercare degli oggetti per mantenere alta la vostra energia, trovare armi migliori e chiavi per aprire delle celle. Vi trovate infatti all'interno di prigioni in cui, per non un ben chiaro motivo, dei vostri amici sono stati rinchiusi e voi dovete salvarli. Le celle sono chiuse con dei lucchetti a prova di proiettili e quindi è inutile sprecare munizioni per distruggerli. L'unico modo per aprire quelle porte è trovare la chiave. Ogni volta che liberate un vostro amico acquisite automaticamente la sua arma speciale per meglio affrontare queste creature malvagie che cercano di ostacolare la vostra missione. Mentre procedete nella liberazio-

ne dei vostri compagni potete trovare anche delle celle prive di prigionieri, tuttavia, con all'interno dei punti premio.

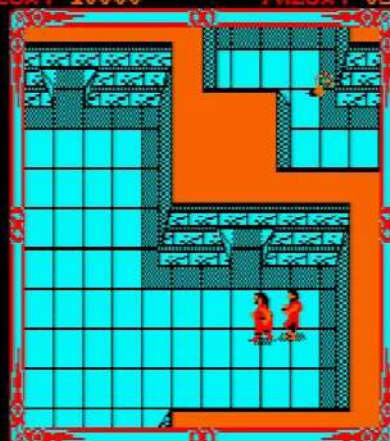
I potenziamenti che potete trovare sono diversi, ma avete un inventario limitato e quindi ogni volta dovete scegliere bene quelli da tenere e quali lasciare tenendo conto che tutti possono essere importanti per completare al meglio il vostro obiettivo.

Questi oggetti speciali li trovate salvando i vostri amici o vengono rilasciati dai nemici quando li uccidete.

Una cosa interessante è che quando liberate i vostri amici questi si uniscono a voi e dovete portarli all'uscita di ogni livello stando attenti a non farli uccidere e alla fine avrete un punteggio in base a quanti ne avete salvati.

È un gioco con una buona idea che rinnova un po' quel genere *Gauntlet* in cui i nemici si incolano a voi e dovete liberarvi di loro a tutti i costi perché l'energia decresce con il contatto e poi anche sfruttare le armi speciali che rice-

17P 00000000 F002 2MP 00004060
PULSE: 10000 PULSE: 03500



vete dai compagni.

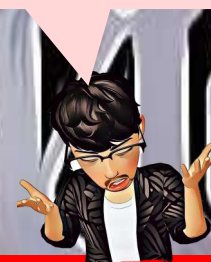
Come gioco e idea è bello ed è da riscoprire, tuttavia, la giocabilità è un po' messa a dura prova da una grafica scattosa sia nello scorrimento delle stanze sia quando camminate. Questo rallentamento aumenta anche quando ci sono i vostri amici in coda. La scattosità in certi frangenti crea un effetto caotico giocando un po' allo sbaraglio per ritrovare la fluidità.

Graficamente carino come disegno di queste prigioni anche se potevano forse fare di più per quanto riguarda la colorazione dei personaggi che ogni tanto si confondono tra di loro.

È vero che come meccanica di gioco assomiglia molto più a *Smash TV* che a *Gauntlet* però l'idea applicata a quella tipologia di azione da lo stimolo a vedere quello che c'è dopo.

La grafica scattosa passa in secondo piano perché c'è l'esplorazione, il trovare le chiavi per liberare i compagni e usarli per distruggere i nemici.

Non passa invece la scelta cromatica che mostra poca varietà tra amici e nemici.



1988, U.S. GOLD

GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	8
GLOBALE	6,7



Siete **SUPERKID** o meglio lo eravate perché svegliandovi una mattina scoprite di aver perso il potere di volare, il potere della super forza che vi hanno permesso fino ad oggi di proteggere i cittadini dalle bande criminali della città di New York. E come se non bastasse avete perso i poteri proprio alla vigilia dell'ultima battaglia per liberare un'area pubblica per i cittadini che è in ancora in mano all'ultimo gruppo criminale.

Non vi scoraggiate d'animo e prendete dal garage lo skateboard e la catapulta multi fuoco per affrontare i nemici in questa ultima fase per liberare la città una volta per tutte.

E' un gioco di azione a scorrimento orizzontale lungo

per uccidere i criminali a piedi o in moto. Lo potete fare anche travolgendoli con il vostro skateboard però essendoci un contatto fisico perdetevi energia che potete recuperare raccogliendo harbuger e frutta che trovate lungo il percorso.



Quest'ultima vi può dare anche dei potenziamenti come, ad esempio, la banana vi dà una maggiore velocità con lo skateboard.

Per superare i vari livelli non basta uccidere i criminali, ma dovete raccogliere delle banconote per illuminare l'insegna "Skatin' USA".

Ovviamente per rendere le cose più stimolanti avete il solito tempo che non vi permette di distrarvi troppo e se scende a zero avete perso la partita.

Per la trama del gioco i sei livelli sarebbe giusti, ma è molto più lungo perché sono formati ciascuno da tre sezioni ognuna delle quali ha dieci schermate.



sei livelli in cui correte su questo skateboard sparando con la vostra arma a caricamento veloce

Tutto quello che ho scritto è pura teoria perché la pratica distrugge tutto quanto.

Dal punto di vista della grafica, della fluidità di scorrimento, dei colori è davvero bello e nulla da dire. Anche la fisica del movimento dello skateboard è realistico perché dovete prendere velocità per salire sulle rampe che vi portano sulle piattaforme.

Purtroppo i nemici appaiono sullo schermo all'infinito e quasi non vi danno il tempo di allontanarvi troppo e ce ne sono di più delle munizioni che avete (non sono infinite) e poi ogni contatto volontario o no vi fa perdere energia.

Provando e riprovando farete più schermate, ma dipende dalla casualità dei nemici.

Appena caricato mi è piaciuto molto soprattutto dal punto di vista puramente tecnico. Fatto bene per un Amstrad CPC. Poi l'azione è un po' casuale perché dipende dai nemici e da come vi muovete sullo schermo. Se state fermi arrivano a ripetizione fino ad esaurimento munizioni. Se correte rischiate il contatto e ne bastano pochi per perdere la partita.



1990, ATLANTIS

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	4
GLOBALE	6



Le corse automobilistiche sono sempre molto belle perché ci portano a guidare delle potenti auto e immedesimarci con il pilota guardando la pista e la visuale attraverso i suoi occhi regalando un'esperienza ed emozione che molti di noi nella vita reale non potremmo mai fare.

Il titolo recensito qui non fa parte di quello appena scritto, ma che ricorda molto alcuni giochi Arcade di guida e di Formula 1 che erano con visuale dall'alto all'interno di arene chiuse (infatti il titolo si riferisce a questo tipo di tracciati) in cui la difficoltà è un percorso che non permette di uscire di strada perché rischiate di compromettere la vostra competizione contro l'unico avversario che è il computer oppure un vostro amico.

Il torneo è composto da nove gare e la difficoltà aumenta progressivamente tracciato dopo tracciato



per mantenere vivo l'interesse di rimanere incollati al monitor almeno fino al quello finale.

La mia esperienza con il mondo delle corse automobilistiche è iniziata in quel periodo in cui nelle sale giochi trovavate tantissimi di questi giochi con visuale dall'alto in arene chiuse in cui quello che mi piaceva parecchio era un clone di Pac-Man con le macchine che correvano in questa arena mangiando dei semi più dell'avversario.

Il concetto è che la visuale non rovina o non cambia la bellezza di un gioco di guida e forse quella di **Indoor Race** ha anche qualcosa di più stimolante perché vedete l'intero percorso ed entrambe le macchine e vi riporta alla mente quel grande capolavoro che era *Super Sprint*.

La gara viene gestita automaticamente per entrambi i giocatori e questo vuol dire che voi potete anche stare a guardare. Il vostro controllo serve solo per migliorare la guida automatizzata per superare l'avversario e curvare meglio per vincere in quel tracciato. L'arena è un po' troppo semplice perché manca la linea del traguardo che è invisibile anche se dopo qualche giro sapete dove si trova. La grafica conta veramente poco, comunque quella che c'è fa il suo dovere. Stessa cosa per i suoni. Voi siete in pratica la guida assistita per il computer.

Non è una corsa come quei vecchi Arcade mi ricordavano e di fatto la vostra auto corre e gira da sola. Il vostro unico scopo è quello di assistere questa guida nel modo migliore.

Da una parte può anche piacere però a lungo andare è come guardare una demo.



1987, MIND GAMES

GRAFICA	6
SONORO	4
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	5



essere terribile in un gioco di questo tipo.

E' affetto un po' da quel brutto modo di fare le cose al pixel e quindi se siete troppo vicini o troppo lontani fallite l'azione. Ogni schermata in cui vi trovate dovete imparare la posizione giusta per saltare e allo stesso tempo evitare di morire.

Le vite sono tante, tuttavia, alle volte la sincronizzazione tra un salto e allo stesso tempo evitare un nemico indistruttibile complica le cose. Alle volte vi trovate un po' troppo vicini ad un nemico e la vostra arma lo attraversa senza colpirlo. Anche in questo caso dovete essere alla giusta distanza. E' un titolo comunque da riscoprire.

Una scelta casuale per questo gioco di cui poi ho scoperto che è stato convertito per i computer a 16-Bit ed è basato anche su una storia vera che poi potete leggere tra le curiosità.

Siete un abitante della Slovacchia durante il periodo medioevale dove c'era la tendenza, come nel resto del mondo, dei ricchi e potenti nobili di maltrattare i poveri, eludere le tasse e infrangere la legge che era fatta solo sfruttare i più deboli.

Ad un certo punto vi ribellate a questa legge e cercate di liberare la popolazione da questa situazione e poi vi innamorate di una ragazza di nome Maryna che fa

vare Maryna e dare la caccia al barone Herburt e fargli fare la fine che lui aveva scelto per voi.



Avete solo due possibilità: sconfiggere il barone ed amare Maryna oppure finire impiccati.

Un gioco di azione e piattaforme che si svolge nelle tre località principali che sono la foresta, il castello e il villaggio. Per difendervi avete un'ascia e altri oggetti li trovate lungo il percorso.

Difficoltà molto esagerata perché di fatto dovete evitare tutto quello che è animato sullo schermo perché è letale. Non avete energia e quindi ogni contatto negativo vi porta alla perdita di

una delle tantissime vite a disposizione.

L'ascia non la lanciate, ma la usate come una specie di spada molto limitata e quindi dovete avvicinarvi ai nemici che sono piante carnivore, orsi e tutto quello che può

infuriare il cattivo padrone feudale della zona che vi imprigiona nelle segrete del castello affinché si compia il vostro destino: la morte.

Riuscite a scappare deciso a sal-

Difficoltà elevata, ma facendo le cose con calma e ragionando potete superare ogni situazione anche grazie alle tante vite che avete. Brutta la grafica molto poco pulita, pochi colori e anche se non soffre le trasparenze dello Spectrum, in certi casi l'effetto è quello.



1994, MIRAGE

GRAFICA	6
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	6

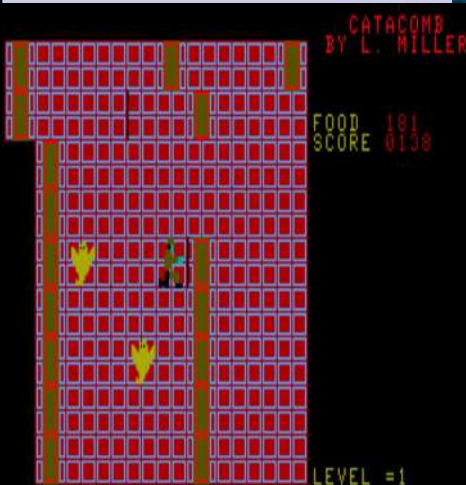


CATACOMB BY L. MILLER

L'esplorazione delle catacombe è riservata a chi non soffre di claustrofobia a causa di stretti cunicoli al buio o illuminando porzioni di oscurità con una torcia oppure una lanterna se siete particolarmente sfortunati e poi si spegne improvvisamente lasciandovi nell'oscurità totale.

Le catacombe protagoniste di questo gioco sono state create da un antico mago eoni fa per proteggere un premio magico, il **Rubino di Akris** in grado di unificare tutti i cosmi. Questo oggetto è rimasto al sicuro fino ad oggi quando una forza ostile se ne vuole impossessare.

Il vostro scopo quindi è quello di trovare il gioiello per primo per fare che un attuale mago possa rispedire questa forza nemica da dove proviene e riportare la pace



nella galassia. Ovviamente questo potente mago vi aspetta all'uscita di queste catacombe.

Il lavoro sportivo spetta solo a voi e



anche quello di affrontare creature che solo dal nome o dall'aspetto farebbero morire di infarto chiunque le incontri.

Queste catacombe sono disegnate come dei labirinti e la struttura di gioco è simile a quella che avete giocato in *Gauntlet*.

Dovete evitare il contatto con dei mostri (fantasmi e altri tipici della letteratura dell'Orrore) e raccogliere oggetti che vi possano essere utili. Questi nemici non si muovono e sono in posizioni prefissate e quindi dovete solo abilmente evitarli e proseguire nella ricerca del rubino.

Potete, comunque, combattere posizionandovi sopra un nemico uccidendolo all'istante perdendo però un po' di cibo che rappresenta l'energia vitale (avete solo 1 vita) e quando vi capita dovete raccoglierne altro per ripristinarla.

Ogni livello ha un certo numero di oggetti che possono essere utili o meno e l'uscita dal livello è una

freccia "in giù".

Non è brutto gioco come è stato creato però vi fa venire il latte alle ginocchia perché è lento nel movimento tanto che bisogna insistere nella direzione con il joystick.

Malgrado tutto è un buon gioco che vi farà passare il tempo (letteralmente) per finirlo. Non avendo codici o altro sistema dovete iniziarlo in una giornata libera e provare a terminarlo.

A parte la lentezza è un buon gioco di esplorazione di catacombe dove, almeno inizialmente, la difficoltà è ottimamente calibrata e non c'è nemmeno l'ansia del tempo. L'unica vera pecca è la lentezza che non rovina la sua giocabilità e quindi ve lo raccomando.

Gold

L. MILLER

GRAFICA	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Insect War

Grafica buona per la forma e il colore degli alieni; audio semplice con un buon volume e poi qualche jingle per annunciare il nuovo livello o la sconfitta.

Un titolo sconosciuto del quale farete fatica a trovare video o informazioni e quindi da provare nuovamente nel 2023.

Quando si parla di 3D non importa l'anno di creazione di un gioco perché che abbia una grafica vettoriale reale o sia finta rimane sempre una bellissima esperienza di gioco perché ha il potere di immedesimare il gioca-

Score: 000270 Hi-score: 000270 Section: 1



tore a vivere battaglie o esplorazioni guardando con gli occhi del protagonista.

Questo titolo è uno sparatutto tipo *Space Invaders* in 3D e quindi anche se non sfrutta questo tipo di grafica l'emozione nel gioco è sempre molto elevata.

I nemici che affrontate sono bidimensionali, mentre l'area di gioco è in 3D con dei vettori che rappresentano un pavimento e un soffitto per dare quella sensazione di tridimensionalità anche se poi non hanno alcun peso sulla trama del gioco.

Controllate un mirino sullo schermo e dovete distruggere quanti più alieni potete cercando di impedire che ve ne sfuggano troppi perché dopo un certo numero perdete la partita.

Dopo un certo numero imprecisato di nemici distrutti passate ad un nuovo livello in cui cambia la forma e il colore degli alieni.

Giocabilità molto buona se riuscite a centrare i nemici che si muovono caoticamente per lo schermo che tendono a superarvi mettendosi sempre nello stesso punto e quindi quando capite dove vanno vi basta posizionare il mirino in quel punto e ne an-

Score: 000270 Hi-score: 000270 Section: 1



nienterete moltissimi.

Il problema maggiore è che gli alieni si dividono in due gruppi e quindi si concentrano un po' a destra ed un po' a sinistra e quindi la velocità di distruzione è importante per evitare che ve ne sfuggano troppi.

E' un clone di *Space Invaders* che usa un pseudo 3D che funziona perché la scalatura delle astronavi nemiche è fatta bene.

All'inizio sembra caotico e ci sono poche informazioni sullo schermo però poi giocandoci capite cosa dovete fare e vi invoglia a concentrarvi per vedere cosa c'è dopo.



Bronze

1983, DB-SOFT

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	6
GLOBALE	7

CRAZY CAVES

Written by Simon

Una scelta che può gravare più o meno fortemente anche sulla scelta di giocare e se siete disposti a farlo.

La scelta casuale dei tesori non è un problema, mentre lo è la difficoltà generale nel morire colpendo il soffitto di un cunicolo, rampe che sono talmente basse che vi portano a scontrarvi contro una piattaforma e mostri che colpiscono anche quando c'è ancora spazio tra voi e loro.

Ho fatto due screenshot di due situazioni paradossali che incontrate appena iniziate a giocare e dalle quali non c'è soluzione perché non avete modo di superarle.

Una scelta dettata dall'attrazione per la bella grafica e buoni colori che ho visto da una immagine sperando che sia anche un buon gioco sotto ogni punto di vista.

Ci sono anche "tappeti magici" che vi aiutano a superare alcuni punti difficili che, tuttavia, tendono a scomparire sotto i vostri piedi facendovi cadere (solitamente li trovate sopra laghi di lava).

Tutto è letale in queste caverne e saltare in certi cunicoli equivale e sbattere la testa contro il soffitto che è pieno di punte e quindi non fatelo.

Dovrete saltare per superare pozze di lava facendo attenzione a non infilarvi nel tentativo e poi i mostri che vi uccidono se siete troppo vicini. Non importa se non vi colpiscono realmente. E' sufficiente un pixel di troppo.

Ad ogni partita che fate la posizione di questi tesori cambia e quindi

Tecnicamente è fatto bene con musica ed effetti sonori in contemporanea che sono una rarità da ascoltare in giochi di questo periodo. La grafica generale è buona e ben disegnata e colori ben applicati.

La giocabilità risente della difficoltà alle volte un po' esagerata. Potete cadere da qualunque altezza e non vi fate nulla e poi basta sfiorare una piattaforma per perdere una vita. Basta sfiorare un ragno mentre lo saltate per perdere una vita.

Con attenzione potete andare ovunque, ma sappiate che basta veramente un pixel per rovinare tutto.

Siete l'esploratore Percy che decide di entrare in una caverna alla ricerca di favolosi tesori che sono protetti inconsapevolmente dagli animali che vivono nel sottosuolo tra cui giganteschi ragni e altre creature. Dovete saper nuotare quando trovate i fiumi sotterranei ed evitare di cadere nella lava bollente.

Dovete attraversare ponti, salire e scendere le scale, cercare di evitare gli eventuali nemici che incontrate per trovare 10 tesori. Ci sono porte da aprire che richiedono delle chiavi e altre che invece potete aprire con delle leve che trovate.



non vi basta imparare a memoria il percorso. Il livello di sfida rimane elevato tutte le volte obbligandovi ad impegnarvi al massimo.

1983, DB-SOFT

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	4
Globale	6,2

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Uno strategico di guerra in AMOS in cui dovete conquistare la supremazia galattica spazzando via il vostro nemico.

Purtroppo per le vostre ambizioni non c'è posto per un altro contendente a governare questa parte di galassia e quindi chiunque avanzi delle pretese farà la stessa fine.

Un titolo sviluppato per essere giocato tra amici in cui c'è una reale sfida però se siete da soli potete giocare in maniera antisociale contro il computer che come sapete è forse l'avversario più subdolo e ingannevole.

Prima di iniziare a giocare c'è un bellissimo e funzionale tutorial che vi spiega a parole la trama, lo scopo e poi vi mostra attraverso delle animazioni come giocare, come dare ordini alle vostre truppe, come muoverle e come attaccare.

A seconda della fazione che sce-



gliete cambia il pannello per la gestione delle risorse (Nella modalità ad un giocatore non potete scegliere la fazione e usare quella predefinita).

Le battaglie si svolgono in arene dove i due schieramenti combattono e ci sono due scenari: lo spazio e la superficie di un pianeta.

Dopo aver scelto una delle 10 difficoltà (e molte di queste faranno felici i neofiti a questo genere), il narrator device vi introduce alla mappa strategica in cui dovete scegliere le unità da far muovere e lentamente avvicinarvi a quelle avversarie.

Ad ogni turno potete spostare tutte le unità che avete nel riquadro tenendo premuto il puntatore su di questa e spostandola in una cella libera fino a quando non la condividete con il nemico. A questo punto siete inviati in un'arena (come in *Archon*) in cui tutte le astronavi rappresentate da quella unità combatteranno contro quelle del nemico.



Come anticipato ci sono due arene: in quella spaziale dovete distruggere la flotta avversaria compresa l'astronave madre. Nell'arena sul pianeta cambiano le unità utilizzate, ma lo scopo è lo stesso. Cambia un po' il sistema di combattimento con una maggiore libertà di movimento.



Uno strategico di guerra a tutti gli effetti, tuttavia, molto semplice ed elementare nelle sue opzioni e vi giocate il vostro destino durante il combattimento arcade nelle arene.

Il computer è un baro nella fase arcade nello spazio quando c'è lo scontro diretto tra le due astronavi madri. Lui è resistente, mentre lui vi distrugge con pochi colpi. Nell'arena sul pianeta riuscite a vincere delle battaglie più facilmente.



Silver

1992, ELECTROSOFT

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	8,5



Anche su Atari ST ci sono diverse produzioni che non sono commerciali e che alle volte sono anche ben riuscite nel portare sulla piattaforma alcuni tipi di giochi che ricordano abbastanza bene successi Arcade.

Questo gioco ricorda molto *Xevious* per il genere, quindi uno sparatutto a scorrimento verticale e anche come grafica generale e colori degli scenari.

Pilotate un elicottero da combattimento in un'isola nemica in cui dovete distruggere tutte le postazioni anti-aereo, edifici e veicoli nemici (come idea decisamente poco innovativo, ma sapete che questo genere ormai è stato sfruttato talmente tanto che trovare qualcosa di nuovo è difficilissimo).



A differenza di altri giochi in cui per distruggere aerei e postazioni sul terreno erano richiesti due pulsanti separati per le armi (due



tasti di fuoco oppure usare la tastiera con il joystick) ora distruggete tutto con l'arma principale e non c'è bisogno di usare un puntatore sullo schermo per centrare l'edificio e lanciare la bomba/missile.

Diventa uno sparatutto molto semplice da questo punto di vista in cui non dovete calcolare distanze o essere ad una certa quota per distruggere i vostri obiettivi.

Ci sono bonus da raccogliere che sono rilasciati quando distruggete alcuni edifici sul terreno e dalla forma e colore di questi bonus avete diversi tipi di potenziamento.

A voi scoprire quali miglioramenti vi danno e quali da ricercare avidamente: diamanti blu, frecce rosse, contenitori gialli, missili, soli gialli e yin-yang.

Gli unici due aiuti che vi svelo sono quello di prendere subito la freccia rossa che vi dà la velocità perché con quella predefinita siete molto lenti e rischiate di perdere tutti gli altri potenziamenti che

senza i quali difficilmente riuscirete a proseguire nella vostra missione. Attenzione che avete anche carburante limitato e quindi dovete cercare i contenitori gialli.

Attenzione a non premere il pulsante "spazio" durante la schermata dei titoli perché non è quello per iniziare a giocare, ma per tornare al TOS.

Grafica carina e buona fluidità di scorrimento, tuttavia, la giocabilità è banale e anche se fortemente dipendente dai potenziamenti del carburante e della velocità difficilmente vi terrà incollati al monitor per lungo tempo.

La trama e i dettagli del gioco sono interessanti da leggere, ma poi alla prova pratica è tutto un po' stucchevole.

È un classico sparatutto a scorrimento verticale basato sulla raccolta di potenziamenti con i nemici che si spostano sullo schermo a destra e sinistra che vi incasinano ancora di più rispetto a quelli di altri giochi in cui sfrecciano verso di voi.



1996, SERIOUS	
GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	6,2



Asterix è un personaggio che ha dato vita a tante produzioni cinematografiche, letterarie, cartoni animati, fumetti e anche videogiochi che interessa a noi in particolare modo.

E' un gioco misto tra arcade, avventura e anche enigmi vari con lo scopo di vincere Cesare raccogliendo dei souvenir dalle locazioni che decidete di visitare usando una delle 54 tavole a disposizione che rappresentano le missioni.

In alcune di questi luoghi potete scegliere di acquistare direttamente gli oggetti che vi servono usando i sesterzi (questi li guadagnate in alcune tavole "sfida") oppure dando la risposta esatta a



delle domande.

Nel gioco potete gestire diversi personaggi oltre ai due protagonisti Asterix e Obelix, potete bere le pozioni energetiche che vi danno velocità e forza e, ripreso dal fumetto, Obelix non beve le pozioni magiche perché da piccolo era caduto nel calderone magico e ha acquisito una forza tale da non



averne più bisogno.

Potete scegliere quali personaggi usare e per ciascuno di essere scegliere alcune sue abilità per meglio riuscire in certe prove. Scegliere poi la durata del gioco in minuti e il numero di oggetti (credo la quantità nell'inventario).

E' il classico gioco dell'oca con la sua tipica tavola identica a quello da tavolo, tuttavia, sullo schermo avete solamente una rappresentazione più piccola formata da un certo numero di tavole che comunque scorrono e di fatto seguono il percorso originale.

Lanciate i dadi con i numeri romani e ad ogni tavola ci sono degli effetti che possono essere il partecipare a rispondere a delle domande, cercare oggetti nascosti, risolvere degli enigmi, immagini da ricostruire, ecc.

Ci sono di tanto anche pause perché il gioco vi chiede di dare una risposta "sì" o "no" e a questo punto potreste essere costretti a stare fermi per un certo numero di secondi ad ascoltare una noiosa musica oppure ad ascoltare noiosi discorsi.

In altre tavole ci sono animazioni

divertenti da guardare e tutto ottimamente ben amalgamato con la schermata principale.

Versione Macintosh 68k provata è quella Francese che non avendo i sottotitoli vi fa perdere parecchio divertimento e anche negli enigmi testuali può essere un problema.

Un 68k sfruttato egregiamente dal Macintosh che riproduce suoni originali, animazioni fluidissime e mini giochi con una qualità sorprendente.

Due risoluzioni in base alla vostra configurazione: 384x280 se avete 2 MB di memoria oppure 512x384 se avete 3 MB di memoria.

Gold

1995, PHILIPS

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	10

GIOCHI

R E C E N T I



Boxx 4

Il 2023 è un anno prolifico per Amiga con un bel gioco di RetroGuru realizzato con il potente Scorpion Engine che sta diventando il motore per la maggior parte delle produzioni soprattutto quelle gratuite.

Questo gioco è quello classico di piattaforme con una grafica molto minuta, ma decisamente dettagliata e colorata in cui dovete passare i

vari livelli raccogliendo un certo numero di monete.

Ci sono vari tipi di nemici che dovete distruggere saltandogli in testa oppure evitare per non perdere preziosa energia e raccogliere bonus rompendo dei mattoni con la testa come in *Super Mario Bros*.

Ogni percorso che fate non ha la strada libera, ma spesso dovete trovare degli interruttori o raccogliere delle monete in posizioni strane per sbloccare la via verso la fine della sezione (in alcune di queste piloterete anche un razzo spaziale).

Tra gli oggetti da trovare ci sono anche delle armi per uccidere più facilmente alcuni nemici.

Con una bella grafica e musica ed effetti di ottima qualità riscoprirete quanto erano belli i giochi di piattaforme e quanto lo sono ancora nel 2023.





Gold

2023, RETROGURU

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

AMIGA 1200



Death Rally

Una conversione per Amiga di un gioco per PC di guida molto simile nel concetto a *Super Sprint* in cui dovete fare un campionato in cui ci sono solo quattro auto di cui una è la vostra cercando di qualificarvi in ogni tracciato -almeno nelle prime tre posizioni per guadagnare punti e crediti per potenziare l'auto.

Non c'è l'eliminazione del quarto arrivato, ma quest'ultimo non prende punti né crediti e quindi se non vincete una corsa o non arrivate almeno terzi diventa sempre più difficile proseguire nel campionato.

Dato che si chiama "Death" potete anche usare delle armi per sbarazzarvi degli avversari o danneggiarli.

Essendo uscito su PC ha una grafica decisamente di alto livello con texture e grafica renderizzata.

Per giocare su Amiga dovete avere almeno un 68040, 8 MB di memoria (meglio averne 16 o 32) e avere installato AHI. Il gioco è compatibile AGA e RTG.

Al momento di scrivere questa recensione la conversione non supporta la musica.





Gold

2023

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



SPACE WAR

E' una via di mezzo tra *Arkanoid* (al contrario) e *Missile Command* in cui avete un specie di muro da proteggere dagli attacchi kamikaze alieni che cercano di romperlo. Vi spostate lungo il suo percorso, ma non legati alla sua superficie e infatti vi potete spostare anche quando è distrutto sotto la vostra piattaforma mobile. Perdete una vita quando uno degli

alieni riesce a bucarlo e raggiunge il fondo dello schermo. Avete un potente raggio laser con una gittata che copre quasi tutto lo schermo e quindi dovete difendere il vostro avamposto il più a lungo possibile.

E' un genere che piace abbastanza soprattutto nei primi anni 80.

Oggi è ancora un titolo che vale la pena riprovare se avete un Atom o l'emulatore. Quest'ultimo in base alla localizzazione della tastiera ha i tasti diversi da quelli che il gioco vi fornisce nella schermata principale.

Con quella Italiana sono: "-" vicino allo Shift per sparare e i tasti "Shift" e "Alt" per muovervi.

ATOM



1981, TIMEDATA

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	6
GLOBALE	7



STOCK CAR

E' un gioco di guida di Formula 1 (o almeno sembra dalla forma delle automobili) con visuale dall'alto che ricorda molto quei vecchi giochi Arcade in cui garegiate all'interno di tracciati che sembrano dei labirinti.

E' un titolo per due giocatori contemporaneamente sullo schermo

in cui decidete il numero di giri e la difficoltà e poi vedere chi è il più bravo.

Purtroppo non potete giocare contro il computer e quindi se non avete un amico vicino a voi giocate da soli e di conseguenza perde tutto il suo fascino.

La giocabilità dipende dal numero dei giocatori e da soli è nella sufficienza e niente di più.

16 tracciati sono tanti per divertirsi a lungo, ma da soli no.

ATOM



1982

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
GLOBALE	5,5



LE MILLE-PATTES

E' il buon vecchio gioco del verme che deve nutrirsi per sopravvivere durante il periodo in cui andrà in letargo oppure perché è perennemente affamato.

Riuscite a trovare un giardino pieno di insetti, il vostro cibo preferito, tuttavia hanno qualcosa che non va perché ogni volta che ne ingerite uno il vostro corpo si allunga fino a diventare ingestibile

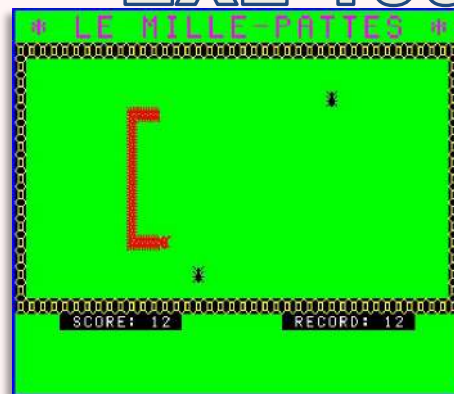
perché non riuscite più a muovervi liberamente rischiando di sbattere contro le pareti oppure di mordervi da soli.

Lo scopo del gioco è quello di ripulire l'arena mangiando tutto il cibo a disposizione prima di perdere una vita e quindi dover ricominciare tutto da capo.

Ci sono due modalità di gioco: semplice e con opzioni. La differenza tra le due è che con la seconda modalità avete una scelta di personalizzare l'arena e quindi la giocabilità.

E' un classico e quindi divertente. Gira bene e la difficoltà è ben calibrata. Grafica molto ben accurata.

EXL 100



1985, EXELVISION

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



FIREHOUSE FREDDY

Siete Freddie intrappolato dentro la labirintica caserma dei pompieri (almeno così sembra dal nome del titolo) pieno di mostri che vi vogliono uccidere.

Non avete armi per difendervi tranne la possibilità di saltare tra una piattaforma e l'altra, salire e scendere scale, usare gli ascensori,

usare le funi e trovare la chiave per aprire la porta dell'uscita dal livello in corso. Di tanto in tanto trovate dei pulsanti di "emergenza incendio" che vi danno una temporanea protezione dai mostri. Cadere da una piattaforma qualunque è morte certa.

Lo scopo è chiaro: trovare la chiave per aprire la porta per il prossimo livello.

Devo dire che la grafica è impressionante. Bella e curata in ogni cosa comprese ottime animazioni. Buon sonoro e carini i jingle musicali.

Giocabilità ottima, un po' difficile, ma che partita dopo partita con un po' di attenzione migliorerà.

MTX



1984, DGC

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



www.retro-gamers.it

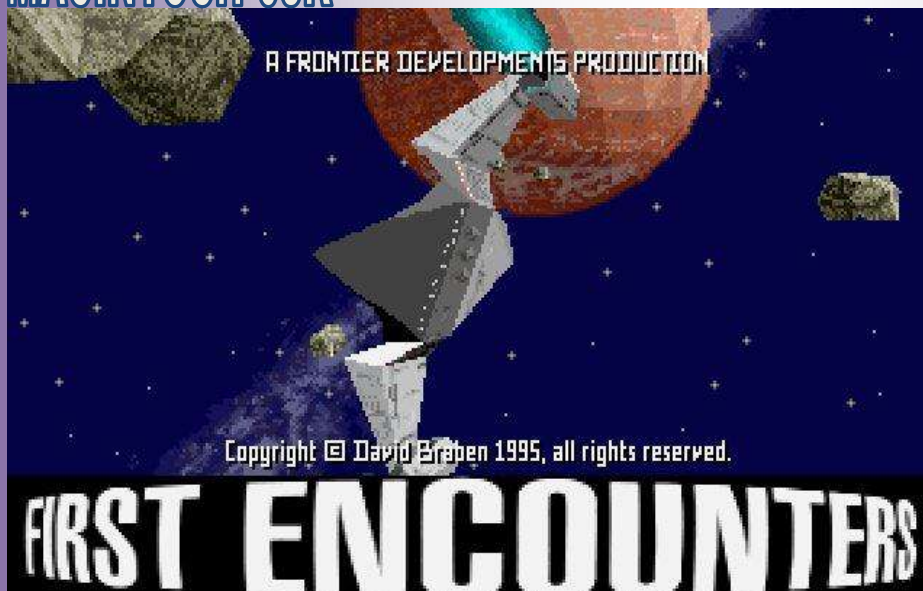
RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





È il terzo capitolo della serie Elite ed è il seguito ufficiale di Frontier mantenendo una interfaccia simile per chi si era abituato a quello precedente senza creare panico a imparare cose nuove. Visivamente il cruscotto dell'astronave è stato ridisegnato per essere più moderno.

Con questo gioco Braben osa molto di più perché è al 100% texturizzato, un enorme passo avanti rispetto a Frontier dove le texture erano primitive e non applicate interamente alle superfici dei poligoni.

Per l'occasione vengono creati degli algoritmi procedurali per le texture in modo da generare le superfici dei pianeti come, ad esempio, la neve, l'erba, le piante, gli alberi, le rocce per creare una diversificazione realistica per i milioni di pianeti visitabili.

Il mondo di Elite è bello però la parte più interessante è questo nuovo 3D poligonale pieno di tex-

ture dove anche nello spazio il dettaglio è stato notevolmente incrementato con pianeti più realistici, più ricchi di poligoni, un'atmosfera più uniforme e non più astrati come prima. Attraversandola si vede il pianeta sottostante pieno di poligoni texturizzati di grandi dimensioni, vegetazione davvero bella e la conformazione del terreno per riprodurre colline e montagne.

Non solo tanta tessitura grafica nei poligoni, ma anche nelle basi dove i vari operatori sono rappresentati da animazioni FMV

(versione CD) come se si stesse veramente par-

lando e interagendo con una persona reale.

Come nei precedenti giochi la trama non è ben chiara, ma anche qui dipende tutto dalle azioni del giocatore: commerciante, esploratore pirata, contrabbandiere e tante altre possibilità. Se in *Frontier: Elite II* i Targoidi erano misteriosamente spariti, ora sono di nuovo



presenti e per la prima volta vengono mostrati durante l'introduzione. Ecco che c'è un'altra possibilità di esplorare le galassie per cercarli.

La giocabilità dipende molto su quale macchina viene fatto girare e, tuttavia, per una strana frettosità di programmazione e beta testing, viene rilasciato inizialmente con tantissimi bug, errori grossolani sulla scelta cromatica di alcune texture e nell'immagine che ho messo al centro di questa recensione vedete un brutto contrasto con le texture.

Durante l'introduzione, soprattutto nella versione shareware (eh sì, era stato pubblicato in questo modo) su dischetto alcune texture sembrano brush male applicati e fateci caso lo vedete bene con le basi spaziali, altre volte quando atterrate su un pianeta alcune texture dell'astronave si confondono con il cielo.

I fan più sfegatati di Frontier non accettarono questa cosa e le critiche furono molto aspre nei confronti di Braben che fu costretto a rivedere l'intero gioco e correggere ogni bug, a risolvere il problema di crash e blocco del gioco improvvisamente senza un motivo apparente.

Grazie ad un patch molti bug furono risolti e c'è un dato abbastanza interessante: prima di First Encounters, questa serie non ha mai avuto bisogno di patch correttive. Di certo questo gioco era molto ambizioso rispetto al capitolo pre-

cedente, ma anche questo fa parte dell'esperienza di sviluppo.

Un altro aspetto che fu criticato moltissimo era la grafica per le animazioni in FMV dove c'erano



degli attori che non sembravano dei professionisti e anche la qualità era molto bassa.

Un'altra cosa che inizialmente si nota è che il cruscotto in qualche occasione sembra non ben integrato con il resto della grafica, mentre in frontier lo era molto di più. Questo particolare forse era la cosa meno grave perché il suo nuovo disegno lo metteva molto più in risalto di prima. L'interfaccia in alcune cose è rimasta simile, mentre in altre è cambiata molto soprattutto la gestione dei motori di navigazione e atterraggio e se sembra più facile da usare, durante momenti di frenesia portano a incasinarvi ancora di più rispetto al capitolo precedente.

Un'altra pesante critica fu che **Frontier: First Encounters** girava solo ed esclusivamente sotto DOS e non c'era verso di farlo girare su Windows nemmeno riavviandolo in modalità DOS e per un gioco del



1995 in cui c'era Windows 95 e tantissimi fan di Braben erano passati al nuovo sistema operativo fu veramente una delusione.

Il gioco vendette solo 100 mila copie e di certo non fu un successone: troppi bug, blocchi di sistema e totale incompatibilità con Windows.

L'artefice di questo insuccesso non fu Braben, ma GameTek che dopo le buone recensioni che ebbe, decise di pubblicarlo prima che fosse controllato a fondo dal team di programmazione e beta tester e questa avventatezza rovina il titolo più atteso dopo Frontier. GameTek non se la passava bene finanziariamente e forse la scelta di pubblicarlo alla svelta era dettata da questa crisi.

Esiste, tuttavia, una versione per Direct3D creata dagli appassionati che vi permette di giocare alla versione DOS su Windows in cui vengono applicate delle modifiche estetiche che danno un senso all'accelerazione hardware 3D.



La versione DOS è stata rilasciata prima del tempo e prima di essere betatestata a fondo, quindi ha pagato forse ingiustamente una critica efferrata giustificata da fatti reali. Aveva dei bug, una scelta cromatica molto discutibile e approssimativa in certe parti, attori non professionisti e una qualità FMV decisamente scadente anche per il DOS.

Per quanto riguarda l'aspetto estetico generale è fatto molto bene, curato in ogni dettaglio e gli algoritmi procedurali dei pianeti e delle texture funzionano bene. Ottimo sonoro che rende ancora più entusiasmante ascoltarlo durante le battaglie e nei momenti più importanti.

La versione per Windows è quello che molti appassionati volevano già al tempo dell'uscita e che è stata resa possibili molti anni dopo. Forse oggi è un po' datata, però da una vitalità estetica notevole. Purtroppo è la versione DOS adattata e modificata e quindi molte cose non sono state esaltate come una versione nativa per Windows avrebbe fatto.



Flight Simulator



L' di certo il simulatore civile più importante e famoso della Microsoft e l'accuratezza della simulazione è tale che veniva usato per l'addestramento procedurale da alcune aeronautiche, come quella militare Italiana che usava la versione 2004.

La prima versione di questo simulatore risale al 1982 quando l'azienda acquisisce i diritti per la versione per PC dall'originale gioco del 1976 della SubLOGIC e già allora era abbastanza realistico anche se gli scenari erano in grafica vettoriale monocromatica e trasparente, quindi l'accuratezza non era nella grafica, ma nella fisicità, nel realismo e nel quadro comandi dei velivoli.

La **versione 1.00** esce solamente in versione PC e supporta sia la grafica monocromatica sia quella a colori, ma dato che nell'82 i monitor erano in bianco e nero, giocavate come nell'immagine qui sopra. La simulazione è in effetti realizzata molto bene e il quadro comandi è nitido e ci sono tutti quelli essenziali per imparare e poi volare divertendovi. Come tutti i simulatori di volo le

due prove pratiche più difficili sono il decollo e ancora più difficile l'atterraggio. Il realismo degli scenari poteva essere importante per capire dove finisce la pista e non rischiare un "fuori pista" e distruggere l'aereo.

In vostro aiuto premendo il tasto "ESC" accedevate ad un menu in cui poter facilitare il gioco impostando, ad esempio, di essere già in volo ad una certa altezza e in una certa posizione in modo tale



iniziare subito a volare. E' molto difficile anche per i tanti comandi e anche per il fatto che l'aereo va in stallo molto facilmente, che rende la simulazione molto realistica come proprio succederebbe se una persona tentasse per la prima volta di pilotare un aereo a 10000 piedi di altezza.

Con la **versione 2.0** non si ha un cambio sostanziale nella grafica, ma aggiunge il supporto del joy-



stick e fu portata su molte piattaforme comprese le macchine a 8-Bit, quindi dando la possibilità a molti di questi utenti di provare l'ebbrezza di pilotare un aereo per voli civili.

Di certo anche la parte 3D ha un piccolo miglioramento per quanto riguarda l'accuratezza grafica anche se ancora molto primitiva, ma nel 1985 si cominciano ad usare monitor e TV a colori che facilitano di certo anche la giocabilità.

Le versioni a 8-Bit rimangono molto simili all'originale per PC soprattutto per quanto riguarda la grafica vettoriale in wireframe, mentre le versioni a 16-Bit come Amiga e Atari ST vantano una grafica a poligoni pieni e scenari decisamente più realistici per quanto riguarda gli aeroporti e paesaggi. Se la versione 2.0 per PC a parte il supporto joystick rimane invariata, le versioni a 16-Bit per Amiga e Atari ST sono davvero stratosferiche perché la grafica viene migliorata in maniera esponenziale con paesaggi, aeroporti, colline, montagne e alcune famose costruzioni per riconoscere gli scenari in cui volate.

Questo tipo di grafica fa faticare il processore di Amiga e Atari ST e quindi non c'è una grande fluidità, tuttavia, gira abbastanza bene e meglio ancora la versione ST che ha un processore leggermente più performante dell'Amiga e anche una risoluzione inferiore.



PC

Sia la versione 1.0 che 2.0 per PC DOS sono uguali tranne il supporto joystick per la seconda versione. Rimane un gioco molto primitivo con una giocabilità non molto elevata per via di uno scenario molto spartano e anche una difficoltà molto alta soprattutto se vi avvicinate per la prima volta al volo civile.

E' vero che la grafica non conta perché questa versione del 1982 fa vedere un realismo davvero notevole soprattutto nella guida e nella fisica del volo, ma il giocatore deve usare anche la vista per riuscire a capire qualcosa.

E' una versione per aspiranti piloti, che hanno già un brevetto o lo stanno per prendere.



La versione Atari ST può essere giocata, addirittura, in alta risoluzione (640x400) in bianco e nero e la giocabilità rimane davvero buona e a questa risoluzione la qualità del dettaglio è notevole. Se pensate che la versione 1.0 per PC era in bianco e nero in bassa risoluzione immaginatevi quella Atari ST in alta risoluzione.

Un'altra cosa che hanno queste due versioni è un menu a tendina (Su PC questo menu sarà disponibile con le versioni più avanzate) dove potete impostare più facilmente le varie opzioni che vengono gestite dal mouse. Quindi scegliere l'aereo che si vuole usare, impostare il livello del realismo, impostare le condizioni meteorologiche, scegliere quale visuale usare oltre quelle interne e tanto altro.

Non solo un'ottima simulazione dal lato puramente estetico, ma anche tante opzioni per migliorare il realismo del volo vero e proprio.

Anche le altre versioni hanno un menu richiamabile con la tastiera, ma è molto spartano e molto difficile da usare senza un manuale perché ci sono variabili da settare e richiede una certa competenza.

Tutte le versioni non hanno musica: la versione PC ha solo effetti sonori tramite lo speaker interno, mentre le versioni Amiga e Atari ST hanno un audio ottimo per gli

effetti sonori (la versione Amiga ancora meglio). Dalla versione 3.0 Flight Simulator diventa esclusivo PC e Mac.

NOTA:

Per PC non esiste "Flight Simulator II" che è della subLOGIC per Amiga, Atari ST e altri computer.

Su PC c'è solo Flight Simulator della Microsoft che ha varie versioni. La 3.0 per PC è praticamente quasi identica, almeno come abitacolo e qualche cosa del paesaggio, a Flight Simulator II per Amiga e Atari ST.



AMIGA & ATARI ST

Notevole questa versione "II" esclusiva per Atari ST e Amiga che mostra cosa si può fare avendo le risorse adeguate. Grafica poligonale colorata, città, strade, aeroporti dettagliati. Alcune caratteristiche delle città e degli aeroporti sono state mantenute per una più facile riconoscibilità. Il paesaggio è colorato con appezzamenti di terreno, ancora molto piatto con occasionali colline o montagne, ma davvero bello da vedere.

Si paga nella velocità, lento su Amiga, poco meglio su ST, comunque, per entrambe non ci sono problemi di giocabilità.

Richiede anche questa versione una buona abilità innata per il volo. Non è per tutti la simulazione di volo civile.



MSX2



La versione MSX2 che richiede 128k di memoria mostra una grafica poligonale in wireframe, ma cambia radicalmente il pannello di controllo che non è assolutamente realistico. Un abitacolo del genere fa sopportare una simulazione più semplice, più giocabile, mentre invece non è così'.






Se le versioni a 8-Bit di Flight Simulator I e II non sono state poi così eccezionali o troppo difficili per essere gestite, ci prova la Microprose con **Solo Flight**, un simulatore di volo civile che ha un solo tipo di aereo disponibile, un aereo postale che deve consegnare posta e pacchi negli Stati Uniti.

È un gioco disponibile solo per Commodore 64, Atari 8-Bit, Apple II e solo in seguito fu realizzata una versione per PC.

Di certo la versione più interessante è la **2nd Edition** che è molto più completa e adatta a chi per la prima volta vuole volare e imparare a farlo in questa simulazione. Una funzione molto interessante di questa nuova versione è la scuola di volo che tramite un insegnante vi viene spiegato con parlato digitalizzato e testo come fare il decollo, il volo e l'atterraggio, imparando così i vari tasti da usare per divertirsi. E vi posso assicurare che ascoltare l'insegnante è davvero fantastico.

Un po' ripetitivo però ci sono tanti aeroporti in cui dovete memorizzare una mappa e la forma della pista in cui atterrare.

Dal punto di vista grafico c'è un buon pannello di controllo e un paesaggio praticamente piatto per la tecnologia in uso allora, ma l'esperienza di volo è buona.

COMMODORE 64



Finito di caricare la versione per C64 parte subito una demo del gioco, ma premendo F7 entrate nel menu dove potete iniziare la vostra carriera di postino volante.

Ci sono sei aeroporti in cui potete volare di giorno e di notte e in base a certe condizioni meteorologiche.

La versione Commodore 64 che introduce l'addestramento e il parlato digitalizzato è la 2nd Edition ed è davvero ottimo e anche senza la parte testo si capisce perfettamente quello che vi viene chiesto di fare.

La grafica è buona per l'aereo, buona anche per la rappresentazione della pista; purtroppo qualche magagna con le prestazioni perché è un po' lento, ma non rovina la giocabilità e ve lo assicuro.

Per chi cerca un buon simulatore di volo non incasinato con centinaia di tasti, questo è il gioco perfetto.

Vi consiglio, tuttavia, la 2nd Edition che è molto meglio anche dal punto di vista della giocabilità e vi permette di imparare le nozioni del primo volo.



ATARI 8-BIT



La versione Atari X800 XL è praticamente molto simile alla versione C64 anche se è facilitata dal fatto che l'accelerazione è già al massimo quando si inizia a giocare, ma poi tutto il resto è uguale compresa la velocità di gioco. Audio davvero pessimo per quanto riguarda il rombo del motore.

Giocabilità davvero buona soprattutto per chi vuole volare senza il realismo esasperante di Flight Simulator.



PC DOS



La versione PC è identica alla 2nd Edition vista sul Commodore 64 e che prevede anche un settaggio particolare per quanto riguarda la modalità video, quindi se usate una TV o un monitor RGB.

La grafica è in CGA e ovviamente non ci si poteva aspettare diversamente nel 1985, ma è molto veloce e gira benissimo su PC molto vecchi.

Dato che l'audio è ascoltabile solo tramite PC-Speaker non c'è il parlato digitalizzato e avete solo gli effetti del rombo del motore che è decisamente assordante.

Ottima la giocabilità e la longevità dovuta ai tanti aeroporti disponibili. Come la versione C64 è possibile fare una specie di carriera consegnando la posta seguendo un determinato percorso dove bisognerà fare il rifornimento carburante in base alla distanza da percorrere.





E' un picchiaduro a scorrimento orizzontale e inizialmente il suo destino era quello di diventare il seguito di Street Fighter e il suo nome sarebbe dovuto essere Street Fighter '89.

Questo genere era così innovativo che da lo spunto per tanti altri giochi di questo tipo che hanno avuto addirittura più successo dell'originale.

Il gioco si svolge in una città immaginaria simile a New York dove l'organizzazione

criminale, Mad Gear, rapisce Jessica, la figlia del sindaco Hagggar che in passato aveva rifiutato di collaborare con questi criminali.

A questo punto Hagggar, che è un ex lottatore di Wrestling, decide di andare a salvare lui stesso la figlia facendosi aiutare dal fidanzato Cody, un esperto di arti marziali e dal suo Sparring partner Guy.

Il giocatore decide quale dei tre usare per i 6 livelli che compongono il gioco, ognuno dei quali ha un boss di fine livello.

L'enorme successo della versione Coin-op porta la conversione per computer e console domestiche con risultati molto diversi.

Ci si aspettava molto dalla conversione per C64 anche se era davvero complicata.

La critica iniziale fu massacrante e il povero C64 ne uscì con le ossa rotte.

Alla fine del caricamento appare la schermata statica molto bella e



colorata con una musica qualitativamente buona e la grafica della scelta dei personaggi è fatta bene e discretamente dettagliata. Se il buon giorno si vede dal mattino...

...non fu così buono perché è ingiocabile e dopo 10 minuti lo odierete.

La gestione delle collisione è davvero pessima perché o non riuscite a colpire nessuno oppure a colpire gli avversari su piani separati. Dato che l'area di gioco è isometrica, ci si può spostare sui diversi piani della strada. Colpire un avversario quando io sono attaccato al muro e lui è un po' più sotto facilita il gioco, ma realisticamente è impossibile e quindi non è bello da vedere.

Anche l'interazione tra pulsante di

fuoco e effettiva azione è ritardata. Spesso premete e continuate a farlo, ma sullo schermo non succede nulla e continuate ad essere picchiati. Alla lunga, dopo tante pressioni del pulsante di fuoco salta fuori qualche attacco, ma puramente a caso.

La grafica dei personaggi poteva essere fatta meglio, tuttavia anche se molto pixellosa ha permesso di avere nemici di dimensioni diverse come era nell'originale Arcade e anche i colori sono stati applicati degnamente perché ogni tipo di nemico ha il suo vestito diverso dagli altri. Ogni tanto capita però che un nemico sia esattamente la vostra copia allo specchio e non capite più chi è uno e chi è l'altro.

I fondali sono monocolori, quindi grigi, tristi, ma alcuni oggetti dello sfondo possono essere distrutti come cabine telefoniche o i cassonetti della spazzatura e raccogliere gli oggetti che lasciano come energia o armi da lanciare. E questo mi piace molto perché come nell'originale potete interagire con esso. Niente audio durante il gioco e nessuna possibilità di scelta prima di giocare.

Se dal punto di vista estetico questa versione non è malvagia, anzi direi anche fin troppo buono per la complessità dell'Arcade, lo è purtroppo nella giocabilità inesistente dovuta ad una gestione del controller e delle collisione davvero superficiale. Anzi, diciamo pure pessime.

Se siete degli appassionati di Final Fight e avete un Commodore 64 dategli un'occhiata.





Console Forever



Potete subire diversi colpi prima di perdere una vita e non è indicata quanta energia avete per ciascuna di esse.

Il sistema di controllo va imparato perché senza premere il pulsante di fuoco vi spostate a destra e sinistra, mentre se lo tenete premuto sparate e con la leva del joystick spostate il mirino.

Un storia estremamente brutale per questo gioco in cui un gruppo di terroristi terrorizzano e massacrano gli innocenti.

Le Nazioni unite inviano due agenti speciali, John Jackson e Jack Thomas a neutralizzarli.

La meccanica di gioco è fortemente ispirata a *Cabal*, quindi una visuale in terza persona e un mirino al centro dello schermo in cui uccidere tutti i nemici prima di passare ad uno cinque livelli fino ad arrivare alla Montagna dove si nasconde il cuore di questa organizzazione criminale.

Potete giocare da soli interpretando uno dei due agenti oppure con un amico insieme sullo schermo per aiutarvi a sconfiggere più facilmente i nemici.

Assomiglia a *Cabal*, tuttavia, la giocabilità è un po' diversa perché avete l'arma principale di base con munizioni infinite, mentre limitate sono solo le armi aggiuntive che trovate e le bombe. I livelli li passate rimanendo in vita per un certo periodo di tempo indicato in cima allo schermo.

Questa cosa di passare i livelli rimanendo in vita per un certo periodo di tempo è buona e innovativa. Purtroppo c'è un brutto contrasto tra i proiettili nemici con alcune parti dello sfondo (erba).



Bronze

1990, SEGA	
GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	7
GLOBALE	7,5



E' un gioco principalmente strategico con la mappa della Gallia occupata dai Romani e il vostro piccolo villaggio che resiste all'intera armata nemica grazie alle pozioni magiche del druido Getafix.

Lo scopo principale è liberare il paese occupato conquistando le varie zone distruggendo gli avamposti romani usando queste pozioni magiche e in quelli liberati vengono posti altri calderoni che vanno mantenuti attivi aggiungendo ingredienti.

Le battaglie sono automatiche dopo una breve e divertente animazione, tuttavia ci sono quattro mini giochi per dare un'alternativa: il lancio del Romano e Romano Bowling i più divertenti perché in uno è il lancio del peso usando il soldato romano e l'altro è il gioco del Bowling usando il soldato romano come palla.

GENESIS



Gli altri due mini giochi sono per lo più per cercare monete e altri oggetti.

E' un gioco diverso dagli Asterix di combattimento arcade 2D o 3D.

Tutto sommato non è neanche male e comunque allietato da scene del cartone animato.



ciarvi allo sbaraglio contro i nemici perché se perdete una vita ricominciate l'accampamento da capo e dovete rifare ogni cosa. E dopo un po' diventa frustrante.

La grafica isometrica è per finta e serve solo per dare profondità al paesaggio.

Qualità estetica stupenda con animazioni credibili e tantissimi livelli di parallasse.

La musica presente è la "Marcia di Radetzky" di Johann Strauss.

Forse è il titolo meno famoso per Playstation perché è molto diverso da quelli in cui andate a combattere facendo volare via i soldati nemici come dei birilli. Può piacere, ma anche no.

Gold

1999, INFOGRAMES	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	8
GLOBALE	9

Un gioco di piattaforme isometrico per questo Asterix in cui il vostro scopo è sempre quello di mettere i bastoni tra le ruote a Giulio Cesare nella conquista della Gallia.

Come gli altri titoli i combattimenti sono preceduti da una sezione generale della Gallia in cui i due protagonisti devono scegliere un accampamento nemico e poi iniziare a esplorare la zona raccogliendo oggetti utili che sono monete, scatole da lanciare contro i nemici e usarle per arrampicarvi sulle varie piattaforme.

I nemici li combattete nel vostro stile e li fate volare via in modo buffo, ma attenzione che sono tanti e alcuni di questi, i loro capi, sono decisamente forti e dovete impegnarvi parecchio.

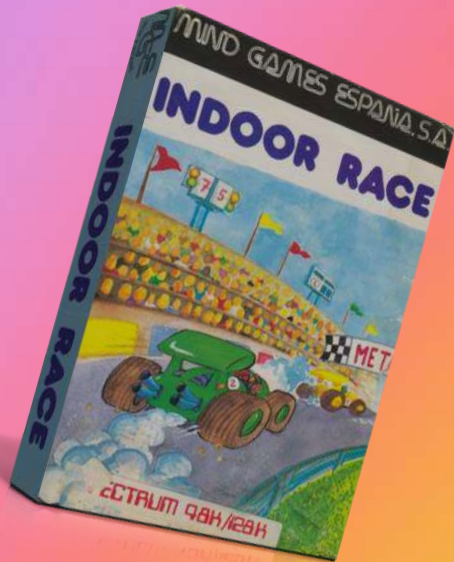
Una cosa importante è non sopravvalutare Asterix e non lan-

Ottimo gioco di piattaforme con un Asterix in gran forma e voglia di pestare i romani nel suo solito stile. Attenzione che sbagliando si paga con il reset del livello da capo. Ottima grafica e buona musica!

Gold

1995, SEGA	
GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

Box Art: Copertine in 3D





Top 3

Bomberland



ASTERIX: LE DEFI DE CESAR



Bubbles 4



A hand holding a black remote control with white buttons is positioned in the foreground, pointing towards a television screen in the background. The television screen displays a blurred image of a person. The text is overlaid on the image in a large, bold, red font with a black outline.

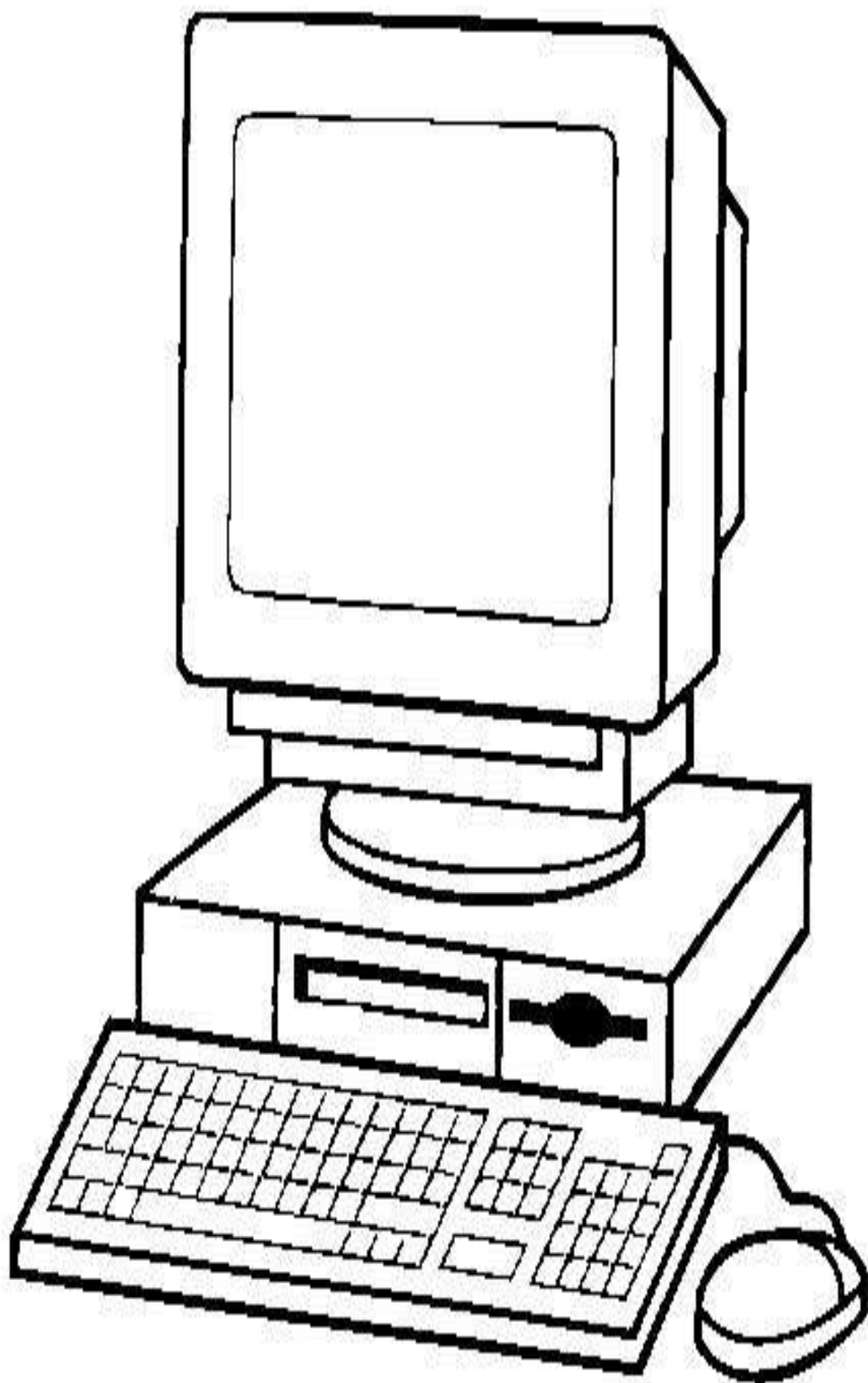
Multimedia

Grafica

Ufficio

Educativi

Hardware





E' una catalogo multimediale, ossia una semplice raccolta di foto e video dedicato agli aeroplani di ogni tipo: da quelli più vecchi a quelli moderni. Non è una enciclopedia in cui avete informazioni dettagliate sui principi del volo, le caratteristiche del motore e il suo funzionamento.



Selezionando un immagine la vedete in primo piano con un accompagnamento musicale e a scelta potete aprire una vignetta che vi da brevi informazioni sul modello di aeroplano. Ci sono 100 fotografie ciascuna delle quali ha un jingle musicale (quindi anche qui dovrebbero essere 100) che allietano la visione e la lettura. Le immagini le potete vedere in tre grandezze diverse. Essendo un produzione su CD-ROM ci sono 25 video che sono

disponibili come dimensioni a 1/4 di schermo e quindi davvero piccoli.

Probabilmente questa è una scelta obbligata perché sono in un formato compatibile con il processore 68020 (che è il minimo per poter usare Quicktime). Una scelta forse per mantenere alto il frame rate e godervi i filmati.

Foto e video sono accessibili direttamente da CD-ROM e non è richiesta nessun tipo di installazione, tuttavia, dall'interfaccia del programma potete scegliere di copiare su Harddisk le immagini e i suoni.

Se avete un Macintosh particolarmente veloce potete godervelo direttamente da CD, altrimenti potete copiare alcuni file su HD per velocizzare l'accesso alle immagini e ai suoni.



Gold

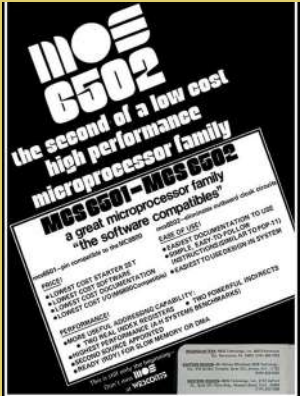
**1994, MULTIMEDIA
DISCOVERY**

CONTENUTO	8
SONORO	10
MULTIMEDIA	8
INTERFACCIA	10
GALEALE	9

CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Jasonik	COMMERCIALE	Il gioco è basato su una storia vera in cui un certo Juraj Jasonik, montanaro slovacco che era a capo di briganti della Carpatia. In Polonia è rinata la leggenda su questo personaggio grazie ad una serie tv del 1970 in cui c'è un nobile eroe che rubava ai ricchi per dare ai poveri.
Frontier: First Encounters	COMMERCIALE	Inizialmente doveva essere un DLC di Frontier: Elite II, ma per motivi tecnici non poteva essere utilizzato in questo modo e quindi il suo motore fu riscritto da zero e pubblicato a parte. La prima commercializzazione andò molto male a causa dei numerosi bug.
Solo Flight	COMMERCIALE	Solamente la <i>Seconda Edizione</i> per Commodore 64 aggiunge il corso da pilota con la voce digitalizzata dall'addestratore.

COSA SUCCEDEVA NEGLI ANNI 70?

DATA	EVENTI
1970	Gene Amdahl, padre dell'IBM System/360, avvia la propria azienda, Amdahl Corporation, per competere con IBM nei sistemi informatici mainframe. 
1973	I computer devono comunicare tra di loro, oltre che a livello globale. Le reti locali (LAN) si sono evolute dai primi collegamenti a dispositivi periferici come terminali e stampanti. Il 1973 segna la nascita dello standard che alla fine prevarrà: Ethernet. 
1975	Chuck Peddle guida un piccolo team di ex dipendenti Motorola per costruire un microprocessore a basso costo. Il MOS 6502 è stato introdotto in una conferenza a San Francisco al costo di 25\$, molto meno di processori comparabili di Intel e Motorola, portando alcuni partecipanti a credere che la società stesse perpetrando una bufala. Il chip è diventato rapidamente popolare tra i progettisti dei primi personal computer come l'Apple II e il Commodore PET, così come le console di gioco come il Nintendo Entertainment System. Il 6502 e la sua progenie sono ancora utilizzati oggi, solitamente in applicazioni embedded. 
1979	Il LaserDisc viene introdotto come "Discovision" da MCA e Philips. Il primo LaserDisc venduto in Nord America è stato il film Jaws. Offre una migliore qualità audio e video rispetto ai suoi concorrenti, ma i lettori LaserDisc erano proibitivi per molti consumatori. 

RECENSIONI #146

Bomberland (Commodore 64)
Smackled (Amstrad CPC)
Skatin' USA (Amstrad CPC)
Indoor Race (ZX Spectrum)
Jasonik (Atari 8-Bit)
Catacomb (TRS-80 CoCo)
Insect War (Sharp X1)
Crazy Caves (BBC)
War (Amiga)
Cobra Strike (Atari ST)
Asterix: Le Defi de Cesar (Macintosh 68k)
Boxx 4 (Amiga)
Death Rally (Amiga 1200)

Space War (Atom)
Stock Car (Atom)
Le Mille-Pattes (Exl 100)
Firehouse Freddy (MTX)
Solo Flight (Commodore 64, Atari 8-Bit, PC)
Flight Simulator I & II (PC, Commodore 64, Amiga, ST)
Final Fight (Commodore 64)
Frontier: First Encounters (PC)
Double Hawk (Master System)
Asterix: The Gallic War (Playstation)
Astérix: The Power of the Gods (Genesis)
Jets & Props (Macintosh 68k)

LE ALTRE VERSIONI

Skatin' USA

ZX Spectrum (1989, Atlantis)
Commodore 64 (1990, Atlantis)

Jasonik

Amiga, PC DOS (1994, Midnight Computer Games)

Asterix: Caesar's Challenge

CD-i (1993, Infogrames Multimedia)
PC DOS (1995, Infogrames Multimedia)

Death Rally

PC DOS (1996, GT Interactive)
Windows (2009, Remedy Entertainment)
Macintosh (2015, 3D Realms)

Solo Flight

Thomson TO (1985, France Image Logiciel)
Thomson MO (1986, France Image Logiciel)

Flight Simulator II

Apple II, Atari 8-Bit (1984, subLOGIC)
PC-98 (1986, subLOGIC)
TRS-80 CoCo (1987, subLOGIC)

Final Fight

Arcade (1989, Capcom)
Amiga, Atari ST, ZX Spectrum, Amstrad CPC (1991, U.S. Gold)
Sharp X68000 (1992, Capcom)
Sega CD (1993, Sega Enterprises)
J2ME (2006, Capcom Mobile)
iPhone (2011, Capcom Mobile)

Asterix: The Gallic War

Windows (2000, Akelia)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

- 1 Across 2 Down (112)
- 10 Out of 10: Dinosaur (112)
- 17-Bit Disk Copier (145)
- 3D Dinowaur Adventure (112)
- A-10 Tank killer 1.5 (129)
- Advanced Military Systems (93)
- After Burner (113)
- Airlift (125)
- Air Support (97)
- Alien Breed Tower Assault (119)
- Another World (134)
- Apache Flight (135)
- Archon (145)
- B.A.T. (138)
- Bad Dudes (102)
- Bad Dudes (113)
- Barbarian (102)
- Barbarian (113)
- Barbarian II GX4000 (137)
- Batman the Movie (137)
- Battle Chess (138)
- Big Blue Disk (141)
- Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
- Birds of Prey (132)
- Car & Driver (131)
- Combat Air Patrol (127)
- Conan the Cimmerian (136)
- Contra (136)
- Course of Monkey Island (117)
- Dante's Inferno (111)
- Day of the Tentacle (118)
- Darkseed (133)
- Defenders of the Earth (127)
- Dig (118)
- Dragon Princess (138)
- Draw Poker (138)
- Dune (133)
- Dune II (130)
- Eliminator (142)
- Elite (125)
- Elite (142)
- Emlyn Hughes International Soccer (143)
- Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91)
- Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (143)
- Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95)
- Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (142)
- Enciclopedia Electronics Multimediale Grolier
- Encyclopedia of War (143)
- Enduro Racer (143)
- Escape from Singe's Castle (138)
- Faara no Jikekkai (138)
- Fatal Fury Contact (141)
- F-15 Strike Eagle (124)
- F-15 Strike Eagle II (127)
- Fighter Bomber (130)
- Forge (115)
- Formula One Grand Prix (90)
- Frontier: Elite II (99)
- Frontier: Elite II (144)
- Full Throttle (118)
- Golden Axe (136)
- Golden Sword of Bhakhor (134)
- Grolier Electronic Encyclopedia (90)
- Guinness Disc of Records: Second Edition (92)
- Guinness Disc or Records: Second Edition (138)
- Gunship (131)
- Gunship 2000 (104)
- Gunship 2000 (133)
- Heavy Metal (103)
- Hind (135)
- Hutchinson Encyclopedia (89)
- Hutchinson Encyclopedia (138)
- Ikari Warriors (145)
- Impossible Mission (124)
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
- Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
- Jack the Ripper (130)
- Kick Off (145)
- King's Quest (120)
- King's Quest II (121)
- King's Quest III (123)
- Labyrinth of Time (119)
- Leisure Suit Larry 1 (108)
- Leisure Suit Larry 1 (120)
- Leisure Suit Larry 2 (109)
- Leisure Suit Larry 2 (121)
- Leisure Suit Larry 3 (92)
- Leisure Suit Larry 3 (110)
- Loom (115)
- Lotus III (131)
- Lupin III (137)
- Luxor (132)
- Maniac Mansion (118)
- Microcosm (119)
- Midwinter (129)
- Midwinter II (129)
- Monkey Island II (116)
- Myst (96)
- Myst (114)
- Myst: Real (114)
- Myst Masterpiece (114)
- Myst Amiga (114)
- Nascar Racing (128)
- NeoGeoCup '98 (141)
- Nova 9 (91)

Indice Ripescaggi

Obitus (94)
Obitus (134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (141)
Robocop (107)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93)
Secret of Monkey Island (116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105)
Star Cruiser (122)
Street Fighter II (95)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103)
World Atlas (114)
World of Flight (94)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)

CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

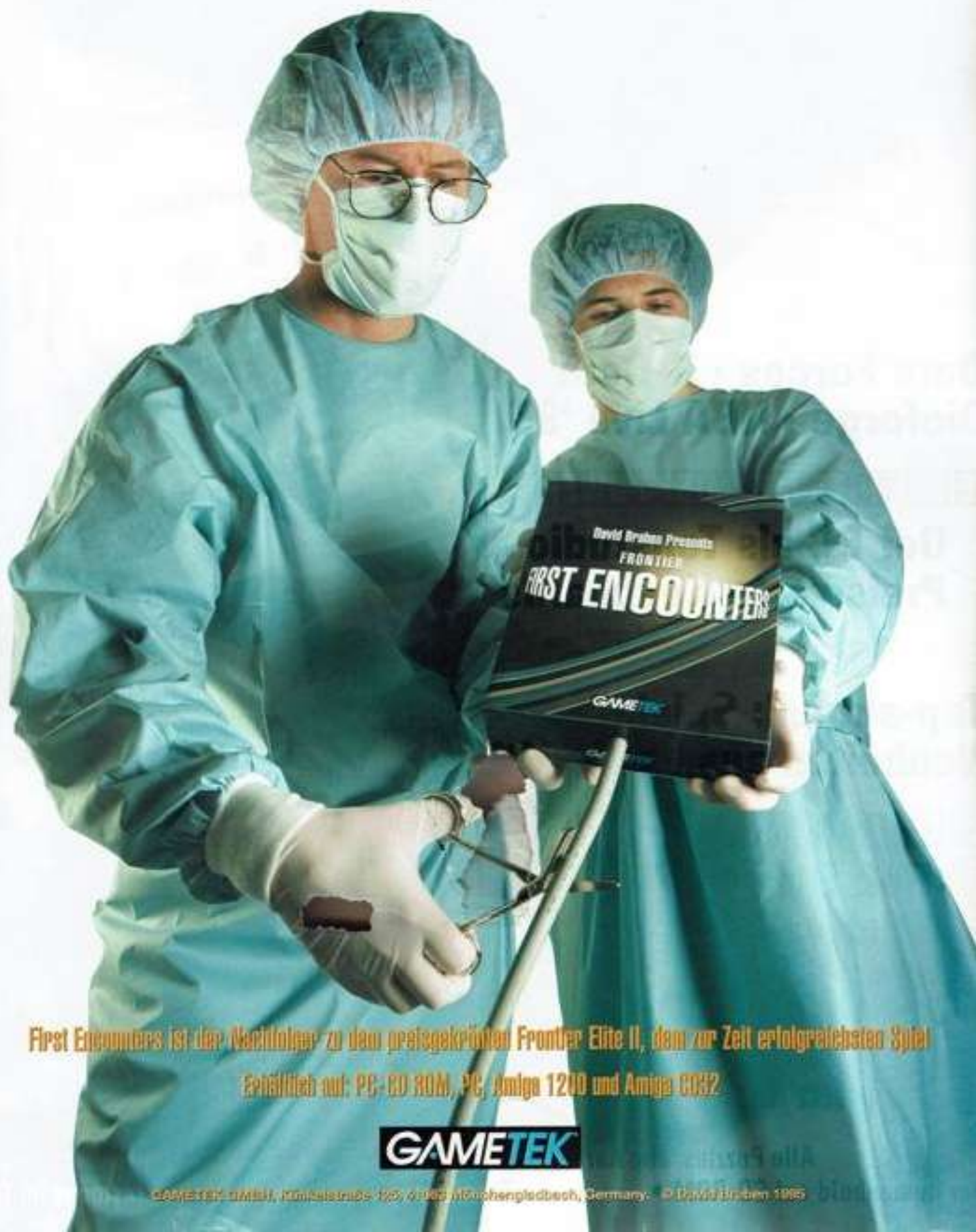
TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96)
17-Bit Disk Copier (145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk C64 (98)
Magic Desk I Type & File (144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

Wie alle neuen Babies wird Sie dies die ganze Nacht wachhalten



First Encounters ist der Nachfolger zu dem preisgekrönten Frontier Elite II, dem zur Zeit erfolgreichsten Spiel

Erhältlich auf: PC- CD ROM, PC, Amiga 1200 und Amiga 6032

GAMETEK

GAMETEK GmbH, Krimelstraße 125, 4100 Mönchengladbach, Germany. © David Braben 1995